

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar dan dapat digunakan sendiri oleh siswa untuk membantu memahami materi pelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah artinya ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar (Sadiman dkk: 2012). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Menurut Sadiman dkk (2009) media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Sanaky (2013) media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Apabila suatu media membawa pesan dan informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media tersebut biasa disebut dengan media pembelajaran (Arsyad, 2010). Menurut Sudjana (2013) media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat dan bahan) yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) sehingga siswa mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar guru dan dapat digunakan sendiri oleh siswa untuk membantu memahami materi pelajaran.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi saat digunakan pada proses pembelajaran. Sanaky (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :a) menciptakan objek sebenarnya dan objek yang belumdiketahui; b) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya; c) membuat konsep abstrak ke konsep konkret; d) membuat keamanan penggunaan media; e) menghindari hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; f) menyajikan ulang informasi secara konsisten.

Menurut Achmad (2016) media berfungsi mengembangkan dan mengasah indera peserta didik. Selain itu memudahkan siswa menarik kesimpulan dan konsep-konsep pembelajaran. Wina Sanjaya (2012) mengungkapkan secara khusus bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan objek tertentu, serta menambah motivasi belajar siswa.

Sudjana (2011) menjelaskan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain sebagai: a) proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; b) materi pelajaran akan lebih jelas, sehingga akan memudahkan untuk dipahami siswa; c) metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya dengan komunikasi verbal saja; d) siswa

lebih aktif dalam proses pembelajaran.”Sementara itu, Sadimin dkk (2009) mengungkapkan fungsi media pembelajaran adalah: a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik; b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera seperti objek terlalu besar atau kecil, gerak yang terlalu lambat atau cepat, dan sebagainya; c) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada anak didik; d) mengatasi masalah karena adanya keunikan siswa dengan kurikulum yang sama.”

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, menarik perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan, serta dapat membantu guru untuk mempermudah menjelaskan materi terhadap siswa. Berdasarkan fungsi tersebut, peneliti mengembangkan media Audio Purawa yang dapat digunakan siswa untuk belajar menulis aksara Jawa. Penggunaan media Audio Purawa dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa melalui aktivitas bermain, sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga melakukan variasi metode pembelajaran sehingga kelas tidak didominasi oleh guru. Melalui penggunaan media , proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna.

b. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu, media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat media

tersebut menurut Asyhar (2011): a) media visual, yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik; b) media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik; c) media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan; d) multimedia, yaitu media melibatkan beberapa jenis media dan peralatan sehingga terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran..

Asyhar (2011) mengklasifikasikan media berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat macam. Klasifikasi tersebut adalah: a) media pembelajaran dua dimensi (2D), misalnya foto, grafik, peta, gambar; b) media pembelajaran tiga dimensi (3D), beberapa contoh media 3D adalah model prototype, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan alam sekitar; c) media pandang diam (*still picture*), (tidak bergerak/statis) pada layar. Misalnya foto, tulisan, gambar binatang; d) media pandang gerak (*motion picture*), menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi, film, atau video recorder disajikan melalui layar monitor (*screen*) di computer atau layar LCD dan sebagainya.”

Berdasarkan klasifikasi di atas dapat disimpulkan bahwa media memiliki beragam jenis. Penggunaan media sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada penelitian ini, media Audio Purawa yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran sederhana dan termasuk dalam media audio visual dua dimensi (2D).

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2011) mengemukakan bahwa dalam memilih media untuk pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria seperti; a) ketepatan dengan tujuan pengajaran; b) memudahkan memperoleh media; c) keterampilan guru dalam menggunakannya; d) tersedia waktu untuk menggunakannya; e) sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Pemaparan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran tentu akan memudahkan guru saat akan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat memilih media yang tepat sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat membantu tersampainya pesan (materi pelajaran) kepada siswa.

Sanjaya (2012) menjelaskan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu : a) pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, apakah bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor; b) pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas; c) disesuaikan dengan karakteristik siswa; d) sesuai dengan gaya belajar siswa serta kemampuan guru; e) sesuai dengan kondisi lingkungan fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Pengembangan media yang dilakukan pada penelitian ini memperhatikan prinsip-prinsip di atas. Media yang dikembangkan yakni media sederhana berupa Audio Purawa. Media Audio Purawa disesuaikan dengan karakteristik siswa, gaya belajar siswa dan kondisi lingkungan. Materi atau isi pada media menggunakan

contoh kosakata dalam aksara Jawa nglegena yang wajib diberikan pada siswa kelas III sekolah dasar.

d. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Menurut (Sugiyono, 2011) penelitian pengembangan bertujuan untuk dapat menghasilkan produk tertentu, meliputi proses pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Nieveen (2010), mengatakan kualitas produk dalam sebuah pendidikan, dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berikut penjelasan dari ketiga aspek tersebut :

- a) kevalidan merupakan suatu kriteria kualitas perangkat pembelajaran dilihat dari materi yang terdapat di dalam perangkat pembelajaran,
- b) kepraktisan merupakan kriteria kualitas perangkat pembelajaran ditinjau dari tingkat kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan (nieveen, 2010: 127). Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil dari pengisian angket respon siswa berada pada kriteria minimal baik,
- c) keefektifan menyatakan bahwa keefektifan proses pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perangkat pembelajaran efektif tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan kriteria tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa dalam pemilihan media harus sesuai dengan kriteria penilaian yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang akan digunakan. Untuk mendapatkan data tentang validitas, kepraktisan,

dan keefektifan digunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Aspek efektifitas diteliti dengan menggunakan tes hasil belajar kepada siswa.

2. Hakikat Media *Puzzle* Aksara Jawa

Haryono (2013) menjelaskan bahwa *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Sedangkan menurut Syukron (2011) *puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab”.

Berdasarkan Sudono (2004), *puzzle* merupakan Alat Permainan Edukasi (APE). Berdasarkan penggolongannya, *puzzle* termasuk alat permainan manipulatif dan alat permainan yang digunakan di dalam ruangan. *Puzzle* bermanfaat dalam perkembangan motorik halus, emosi dan sosial anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian puzzle aksara Jawa adalah suatu alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Jawa. Penggunaan *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah kepada siswa sehingga siswa dapat menerima materi secara cepat dan tepat. Penggunaan media *puzzle* perlu dipertimbangkan agar tujuan penggunaan media *puzzle* tercapai. Menurut Fatahillah (2013), terdapat kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan media *puzzle*. Kelebihan media *puzzle* yaitu bersifat konkret sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Kelemahan media *puzzle* yaitu kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok

besar, lebih menekankan indera penglihatan, serta media *puzzle* yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.

Puzzle aksara Jawa tidak jauh berbeda dengan *puzzle* pada umumnya, namun disetiap potongan *puzzle* bukan berupa gambar melainkan huruf-huruf Jawa. Langkah-langkah penggunaan *puzzle* aksara Jawa yaitu (1) guru memberikan media *puzzle* aksara Jawa pada setiap kelompok dengan cara bergantian, (2) guru memerintah siswa untuk mencampurkan potongan *puzzle* supaya tidak berurutan dan tidak berada pada tempat huruf aksara Jawa, (3) setelah itu siswa bersama kelompoknya memasang huruf *puzzle* yang telah dicampur sebelumnya yang sesuai dengan huruf latinnya, (4) setelah siswa memasang *puzzle*, siswa bersama-sama dengan kelompoknya untuk membaca huruf aksara Jawa tersebut, (5) guru memberikan contoh penggunaan *puzzle* aksara Jawa dengan mengambil beberapa *puzzle* dan menggabungkan menjadi sebuah kata atau kalimat, (6) siswa bersama-sama membaca *puzzle* yang dipegang guru, (7) guru memberikan beberapa soal berupa kata yang dipegang oleh guru, (8) kemudian siswa dengan kelompoknya menyusun *puzzle* tersebut menjadi sebuah kalimat yang sederhana dan sudah ditentukan oleh guru.

Puzzle merupakan salah satu media efektif yang dapat digunakan guru sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi, karena membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat. Sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk melatih daya ingat, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, logika, serta koordinasi mata dan tangan.

3. Kajian Mengenai Pembelajaran Bahasa Jawa

Berbagai upaya telah pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah, salah satunya dengan menetapkan mata pelajaran muatan lokal ke dalam kurikulum sekolah dasar dan menengah. Kurikulum muatan lokal ini kemudian dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi daerah masing-masing. Mata pelajaran muatan lokal yang ditetapkan di wilayah provinsi Jawa Timur adalah mata pelajaran bahasa Jawa

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa

Sanjaya (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dengan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa merupakan proses interaksi dan kerjasama antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum muatan lokal bahasa Jawa.

Di sekolah dasar, ruang lingkup muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa mencakup komponen kemampuan berbahasa, kemampuan bersastra, dan kemampuan berbudaya yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar adalah menulis. Dalam penelitian ini, ruang lingkup yang dijadikan Standar Kompetensi muatan lokal bahasa Jawa kelas III mampu menulis karangan sederhana menggunakan berbagai ragam bahasa Jawa sesuai dengan kaidah

penulisan dan menulis kalimat berhuruf Jawa. Kompetensi dasarnya yaitu menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa nglegena.

Menurut Mulyana (2006) pembelajaran bahasa Jawa perlu diajarkan secara kreatif, lebih terarah dan menyenangkan untuk memenuhi rasa kenyamanan dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahasa Jawa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara atau teknik pengajaran yang efektif dan efisien seperti teknik rekreasi, teknik mempermudah belajar, dan teknik lomba. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar kreatif dan menyenangkan supaya siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran bahasa Jawa.

b. Fungsi Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan kurikulum Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa SD tahun 2013, sesuai dengan kedudukannya sebagai bahasa daerah, muatan lokal bahasa Jawa memiliki fungsi yaitu; “a) sarana untuk menumbuhkan rasa bangga terhadap bahasa Jawa; b) meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan untuk pelestarian dan pengembangan budaya Jawa; c) penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar dalam berbagai keperluan; e) pemahaman budaya Jawa melalui kesusasteraan Jawa.”

Muatan lokal bahasa Jawa bertujuan supaya peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : “a) berkomunikasi secara efektif sesuai dengan etika dan unggah-ungguh yang berlaku; b) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana berkomunikasi dan sebagai lambang kebanggaan serta identitas daerah; c) memahami bahasa Jawa dengan tepat dan kreatif; d) menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual; e)

menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi membaca aksara Jawa dengan menggunakan huruf Jawa nglegen diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan dalam rangka pelestarian budaya Jawa serta menjadi sarana pemahaman budaya Jawa.

4. Hakikat Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah aksara atau huruf yang digunakan untuk membaca bahasa Jawa, yaitu bahasa asli salah satu kelompok masyarakat yang tinggal di Pulau Jawa. Dari berbagai sumber sejarah disebutkan bahwa aksara Jawa berasal dari huruf Pallawa, India. Menurut Mustopo (2006) aksara Jawa merupakan sebuah naskah Jawa kuno yang dapat menghubungkan antara tradisi lisan dengan tulisan yang berisi tentang asal usul abjad Jawa yang lebih dikenal dengan Legenda Aji Saka. Pemaparan mengenai legenda Aji Saka menurut Prihantono (2011) bahwa aksara hanacaraka namanya diambil dari urutan aksara awalan yaitu “hana caraka”. Urutan tersebut dapat dibaca seperti .Hana caraka tegese ana utusan, data sawala tegese padha garejegan, padha jayanya tegese padha digjayane, maga bathanga tegese padha dadi bathang.

Aksara Jawa berbeda dengan abjad latin yang sering digunakan dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Abjad latin bersifat *alphabetic*, yaitu memerlukan vocal sebagai pembantu bunyi. Sedangkan aksara Jawa *syllabary* (kesukutaan) yang mampu berbunyi walaupun berdiri sendiri. Menurut Darasuprta (2002), caraka (abjad Jawa) yang digunakan di dalam ejaan bahasa

Jawa pada dasarnya terdiri atas dua puluh aksara pokok yang bersifat slabak (bersifat kesukukataan).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aksara Jawa merupakan salah satu warisan kebudayaan Hindu-Budha dan kebudayaan Islam yang ada di tanah Jawa. Pencetus aksara Jawa ialah Empu Sengkala yang memiliki nama samaran Aji Saka merupakan raja Madang Kamulan (Jawa). Aksara Jawa *nglegena* adalah aksara Jawa yang masih utuh atau belum mendapat pasangan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aksara Jawa adalah salah satu pembelajaran materi ketrampilan membaca dengan menggunakan huruf aksara Jawa yang wajib diajarkan pada siswa kelas III sekolah dasar di Jawa Timur.

5. Komponen Kompetensi Dasar dan Indikator Bahasa Jawa

Materi aksara Jawa di Sekolah Dasar meliputi 4 aspek yaitu membaca, mendengar, menulis, dan memahami. Materi peneliti pada penelitian ini adalah membaca huruf aksara Jawa *nglegena*. Materi tersebut disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat di kelas III Sekolah Dasar. Berikut adalah pemaparan mengenai SK dan KD Bahasa Jawa Kelas III.

Tabel 2.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi dasar	Indikator
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah,	3.7 Mengetahui dan memahami semua bentuk aksara Jawa <i>Nglegena</i> /aksara <i>ganjang</i>	1. Menyebutkan aksara Jawa <i>nglegena</i> dari HA-KA 2. Menyebutkan huruf aksara Jawa <i>nglegena</i> dari DA-LA

sekolah dan tempat bermain	3. Menyebutkan aksara Jawa dari PA-NYA 4. Menyebutkan aksara Jawa dari MA-NGA
----------------------------	--

(Sumber: Standar isi, 2013: 7-8)

Peneliti merancang media Audio Purawa untuk pembelajaran bahasa Jawa yang disesuaikan dengan kurikulum K13 yang masih digunakan oleh SD yang dijadikan subjek penelitian yang mengacu pada Kompetensi Dasar 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain. Dan Kompetensi Dasar 3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara Jawa *nglegena*/aksara *ganjang* (10 huruf)

6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Susanto (2013), perkembangan mental pada anak sekolah dasar yang paling menonjol meliputi perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, dan perkembangan moral. Pemaparannya sebagai berikut :

- a) Perkembangan intelektual, yaitu tahapan dimana anak sudah mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti membaca, menulis, dan menghitung,
- b) Perkembangan bahasa, di dalam perkembangan bahasa, seorang anak usia sekolah dasar minimal dapat membuat kalimat yang sempurna, membuat kalimat majemuk, dan menyusun atau menagajukan pertanyaan,

- c) Perkembangan sosial, perkembangan ini ditandai dengan adanya perluasan hubungan, seperti membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*),
- d) Perkembangan emosi, pada usia sekolah dasar anak mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya,
- e) Perkembangan moral, pada anak usia sekolah dasar sudah mulai dapat mengikuti peraturan atau tuntutan dari orang tua atau lingkungan sosialnya.”

Rifa'i dan Anni (2011: 25) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif mempunyai karakteristik yang berbeda. Secara garis besar, tahap perkembangan kognitif dikelompokkan menjadi empat tahap. Tahap tersebut meliputi tahap sensori motor (lahir-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun ke atas). Berdasarkan pengelompokan tersebut, diketahui bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (7-11 tahun). Menurut Trianto (2007) bahwa karakteristik siswa kelas III berada dalam tahapan operasional konkret, dengan demikian dalam memberi materi pelajaran guru diharapkan lebih menitikberatkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan maksimal dan memuaskan.”

Mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget (1998), dapat diambil kesimpulan pada siswa kelas rendah (kelas 1-3) perkembangannya sebagian masuk pada periode praoperasional dan sebagian masuk pada periode operasional konkret. Siswa kelas tinggi (kelas 4-6) sepenuhnya sudah masuk dalam periode

operasional konkret. Periode praoperasioanal, kemampuan kognitif siswa masih terbatas namun sudah mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif. Periode operasional konkret, siswa sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi. Pada tahap ini, siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa konkret. Pendidik harus memperhatikan karakteristik dan perilaku peserta didik sebelum pembelajaran dimulai. Penggunaan media Audio Purawa tepat digunakan karena sesuai dengan karakteristik dan perilaku siswa kelas III Sekolah Dasar yang masih senang bermain.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

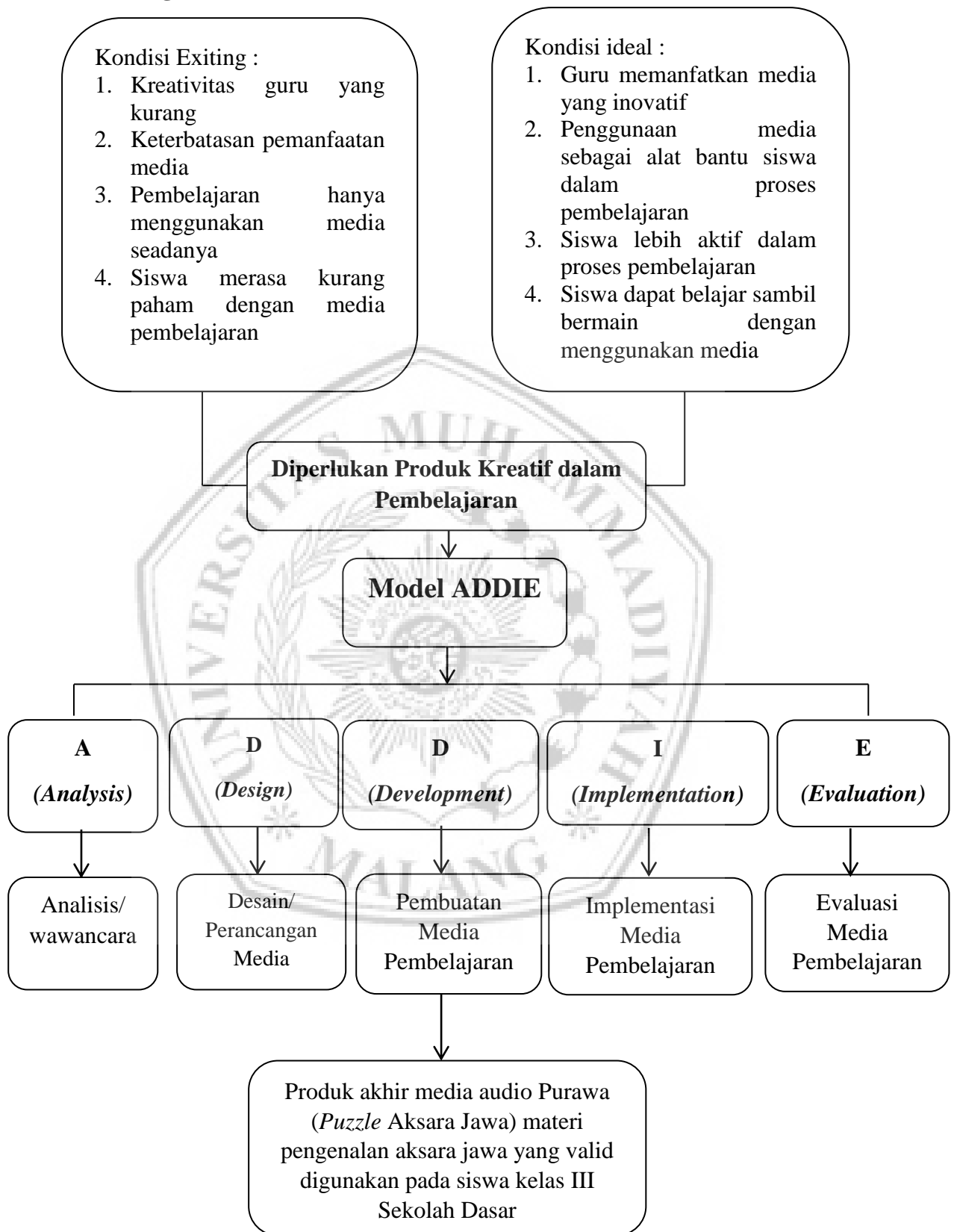
1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Deswi Karunia Nila Sari (2015) tentang “Penerapan Model *Quantum Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasl Belajar Membaca Aksara Jawa Nglegena pada Siswa Kelas III SDN 2 Pekaja Kabupaten Banyumas”. Pengembangan media yang dilakukan oleh Deswi Karunia Nila Sari tersebut berisi tentang pengembangan model *Quantum Learning* dengan bantuan *Puzzle* Akasra Jawa, sedangkan pada penelitian ini media yang dikembangkan yaitu media Audio Purawa (*Puzzle* Aksara Jawa) dengan desain dan pembuatan yang mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Amin Nurohmah dan Masturoh Delawati S (2009) tentang “*Puzzle* Aksara Jawa dari Kardus Bekas Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas IV MIN Ngloro, Saptosari, Gunung kidul”. Pengembangan media yang dilakukan oleh Amin

Nurohmah dan Masturoh Delawati S ini berisi tentang penerapan media Puzzle aksara Jawa dari kardus bekas untuk mengenali dan membaca aksara Jawa, sedangkan pada penelitian ini berisi tentang pengembangan media Audio (*Puzzle* Aksara Jawa) yang terbuat dari kayu yang lebih tahan lama dan dapat digunakan untuk pembelajaran berikutnya.

3. Adapun penelitian relevan yang dilakukan Asa Oryza Al Aziz Hakim dan Bambang Eka Purnama (2012) yaitu tentang “ Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia di SDN Bumirejo 02”. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan Pengembangan media pembelajaran yaitu dalam bentuk aplikasi multimedia. Aplikasi dalam penelitian Asa dan Bambang ini berisi materi tentang pengenalan aksara Jawa sampai dengan Aksara Pasangan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berisi materi tentang pengenalan huruf aksara Jawa dalam bentuk puzzle dengan suara sesuai huruf nya.

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan adalah adanya persamaan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *Puzzle* untuk mata pelajaran Bahasa Jawa. Perbedaannya desain dan pembuatan media Audio Purawa, pada penelitian tersebut desain media menggunakan kardus bekas atau kertas sedangkan pada penelitian ini desain dan bahan pembuatan media Audio Purawa dari kayu dan memiliki suara sesuai dengan huruf aksara jawa nglegena.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian